PLAYING MANUAL

はじめに…

■このたびは、ゲームソフト『ダイヤモンドプレイヤーズ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このゲームは㈳日本野球機構より球団名および選手名の実名使用許諾を受けた、プロ野球シミュレーションゲームです。ゲームを始める前にまず本書をご覧になり、ゲームの操作方法および内容をご理解ください。

『ダイヤモンドプレイヤーズ』のパッケージには、以下のものが含まれています。ご確認ください。

・フロッピーディスク
①システムディスク……………………………………………………1枚
②データディスク………………………………………………………1枚
③シナリオディスク……………………………………………………1枚
・プレイングマニュアル（本書）………………………………………1冊
・システムノート…………………………………………………………1部
・アンケートハガキ………………………………………………………1枚

目　次

DIAMOND
ダイヤモンド プレイヤーズ
PLAYERS

第1章　ゲームの起動方法

1−1　ゲームの起動方法

①ディスプレイ、本体の順に電源を入れてください。
②『ダイヤモンドプレイヤーズ』の
　　システムディスクをドライブ1に、
　　シナリオディスクをドライブ2に
　入れ、リセットスイッチを押してください。
③オープニングデモが始まります。
④オープニングデモが終わると、ゲームが始まります。
⑤オープニングデモの最中に何かキーを押すと、オープニングを飛ばしてゲームを始めることができます。

※上記の方法で正常に動作しないときは、システムノートをご覧ください。

1−2　初期設定

『ダイヤモンドプレイヤーズ』が対応している拡張RAMボードが増設されているときは、拡張RAMを使用するかどうかの選択が画面に表示されます。RAMボードを使用するときは、システムノートを参照して設定などを確認の上、ご使用ください。

『ダイヤモンドプレイヤーズ』が対応している拡張RAMは、2MバイトI以上のIOバンク方式およびハードウェアEMS方式拡張RAMです。なお、ハードウェアEMS方式拡張RAMは、I･O-DATA機器およびメルコ社製にのみ対応しております。

第2章　基本操作

2−1　マウスでの基本操作

『ダイヤモンドプレイヤーズ』は、バスマウスに対応しています。シリアルマウスには対応しておりませんのでご注意ください。

①カーソルの移動

画面上の矢印をカーソルと呼びます。カーソルは、マウスを動かすことによって画面上を自由に移動させることができます。

②決定

マウスの左ボタンをクリックする（左側のボタンをポンと押す）ことでカーソルが表示されているところの項目を選択できます。

③キャンセル

マウスの右ボタンをクリックする（右側のボタンをポンと押す）ことで選択をキャンセルしたり、終了させたりすることができます。

2−2　キーボードでの基本操作

バスマウスをお持ちでないときは、キーボードでの操作が可能です（なるべくマウスで操作されることをお奨めします）。

①カーソルの移動

画面上の矢印をカーソルと呼びます。カーソルは、**テンキーの2・4・6・8**を使うことにより、上下左右に移動させることができます。それぞれ[2：下][4：左][6：右][8：上]に対応しています。

また、**SHIFTキー**を押しながらカーソルを移動させると、高速に移動させることができます。

②決定

スペースキー又は**テンキーの0**を押すことで、カーソルが表示されているところの項目を選択できます。

③キャンセル

リターンキーを押すことで、選択をキャンセルしたり、終了させたりすることができます。

2−3　『決定キー』と『キャンセルキー』

『ダイヤモンドプレイヤーズ』では、

主に選択・決定に使用するキー・ボタンを『決定キー』

主にキャンセルに使用するキー・ボタンを『キャンセルキー』

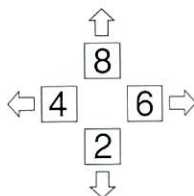
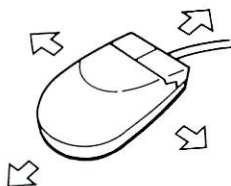
と総称します。

以降の解説でも、この総称を使用して解説します。

2−4　入力終了・確認共通操作

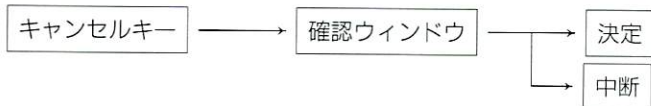
データの入力や選択が終了したら、キャンセルキーを押してください。入力の終了・決定を確認するウィンドウが表示されますので、よろしかったら『決定』を、元に戻りたいときは『中断』を選択してください。

2−5　基本操作方法のまとめ

①カーソルの移動

②決定キー

0
(スペース バー)

③キャンセルキー

④入力・選択の終了

第3章　ゲームの進め方

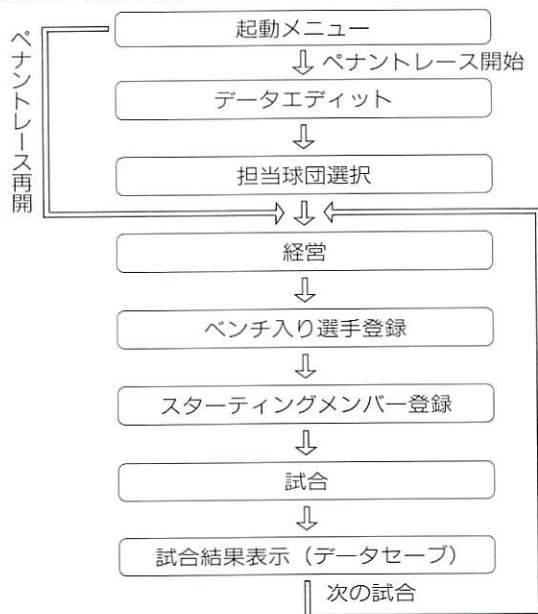
『ダイヤモンドプレイヤーズ』は、日本のプロ野球を題材としたスポーツ・シミュレーションゲームです。
多彩な要素を持つプロ野球をシミュレートするには様々な切り口が考えられます。『ダイヤモンドプレイヤーズ』では、**『球団の経営』と『ピッチャーとバッターの一球一球の駆け引き』という二つの要素を中心にシミュレートしました。**
このため、新外国人選手の獲得・他球団との交換トレード・宣伝広報活動などの経営コマンドと、最大8種類の球種、36分割のコース、および4種類の球速を駆使した投球システムを中心にゲームは進んでいきます。

3−1　ゲームの目的

あなたは12球団のうちのいずれか1球団を操り、ペナントレース優勝を目指して戦います。
球団の経営と試合における一球一球の駆け引きを中心に、『ダイヤモンドプレイヤーズ』には、目的達成のための様々な方策が用意されています。それらを十二分に使いこなして、勝利を一つずつ確実に積み上げていってください。
130試合のペナントレースを制するには、あなたの手腕が必要なのです。

3−2　ゲームの流れ

ゲームのおおまかな流れは以下のようになります。

※内容の詳細は、各画面の説明を参照してください

第4章　起動メニュー

ゲームが起動すると、起動メニュー画面が表示されます（RAMボード実装時はRAMボード選択のメニューが先に表示されます）。

この画面で『ペナントレースの続きをする』か『新しくペナントレースを始める』を選択すると、ゲームが始まります。

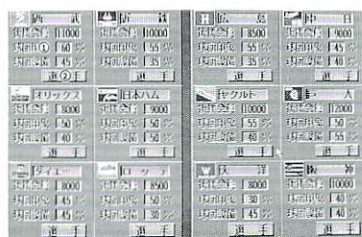
〈起動メニュー〉

- **ペナントレースの続きをする**
  シナリオディスクに記憶された情報を読み込み、以前の状態からペナントレースを再開します。
- **新しくペナントレースを始める**
  ペナントレースを最初から始めます。
  初めて遊ぶ時や、もう一度初めからペナントレースを遊びたいときに選択します。
- **シナリオディスクを複製する**
  シナリオディスクの複製を作ります。

第5章　データエディット

『ダイヤモンドプレイヤーズ』では、ペナントレース開幕時の球団や選手のデータを自由に変更することができます。

起動メニュー画面で『新しくペナントレースを始める』を選択すると、データをエディットするかどうかの選択ウィンドウが表示されます。「データを変更する」を選択するとデータエディット画面に進みます。「データを変更しない」を選択すると、データエディット画面をパスして次の担当球団選択画面に進みます。

データの変更は、ペナントレース開幕時にのみ行なえます。

〈データ変更画面〉

①球団データ

その球団の名称等のデータです。

球団データの詳細は、『第13章　球団データ』（P25）を参照してください。

②選手データ変更ボタン

その球団に所属する選手のデータを変更したいときに選択します。

5−1　球団データエディット

球団データのエディットは、データ変更画面で行ないます。

エディットできる数値や文字の背景の色は水色になっています。

エディットできない数値や文字の背景の色は橙色になっています。

球団名を変更するときは、文字エディットを使用してください。名前の部分にカーソルキーを合わせて決定キーを押すと文字エディットウィンドウが開き、変更することができます。

他の項目は、増減式数値エディットで変更してください。数値もしくは文字にカーソルを合わせて決定・キャンセルキーを押すことにより、増加・減少させることができます。

文字エディットなどエディットの操作については、『5−3　エディット操作』（P8）を参照してください。

また、選手 にカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、その球団に所属する選手の個人データを参照・変更することができます（『5−2　選手データエディット』（P7）参照）。

5−2　選手データエディット

データ変更画面で各球団の[選手]を選択すると、選手能力値のエディット画面になります。

最初に投手をエディットするのか、野手をエディットするのかを選択します。

次に、データを変更したい選手を選択すると、投手のときは投手用のデータ変更ウィンドウが、野手のときは野手用のデータ変更ウィンドウが表示されます。

〈投手用データ変更ウィンドウ〉

〈野手用データ変更ウィンドウ〉

選手データの詳細は、『第14章　選手データ』（P26）を参照してください。

エディットできる数値や文字の背景の色は水色になっています。

エディットできない数値や文字の背景の色は橙色になっています。

選手の名前を変更するときは、文字エディットを使用してください。名前の部分にカーソルキーを合わせて決定キーを押すと文字エディットウィンドウが開き、変更することができます。

また、ベンチ入り，投法・役割，野手の利き腕・打席・守備位置の変更はダイレクト選択エディットを使用してください。

それ以外の項目は全て増減式数値エディットで変更してください。数値もしくは文字にカーソルを合わせて決定・キャンセルキーを押すことにより、増加・減少させることができます。

文字エディットなどエディットの操作については、『5−3　エディット操作』（P8）を参照してください。

選手のデータ変更を終了するには、キャンセルキーを押して確認ウィンドウを表示させ、『決定』にカーソルを移動して決定キーを押してください。データを変更して選手選択ウィンドウに戻ります。

5−3　エディット操作

エディットの方法は大きく３つに分かれます。

①ダイレクト選択エディット

複数の候補から選択するときに用いるエディット方法です。

変更の対象となる範囲にカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、データを直接変更します。カーソルを合わせて決定キーを押すと、順番にデータが入れ替わっていきます。

詳しくは『5−3−1　ダイレクト選択エディット操作』を参照してください。

②増減式数値エディット

数値を変更したいときに用いるエディット方法です。

変更したい数値のケタにカーソルを合わせて決定キーを押すと増加し、キャンセルキーを押すと減少します。

詳しくは『5−3−2　増減式数値エディット操作』を参照してください。

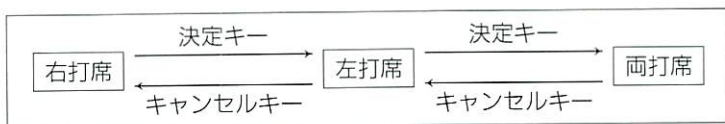
③文字エディット

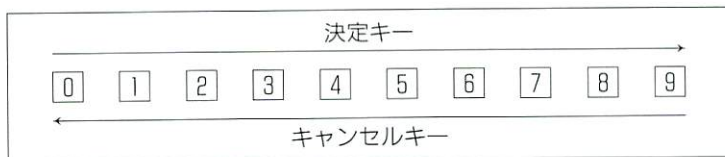
文字データをエディットするときに用いるエディット方法です。文字入力ウィンドウを用いてエディットします。

詳しくは『5−3−3　文字エディット操作』を参照してください。

5−3−1　ダイレクト選択エディット操作

変更の対象となる項目にカーソルを合わせて決定・キャンセルキーを押すことにより、データを直接変更します。変更したい項目にカーソルを合わせて決定キーを押すと次のデータに、キャンセルキーを押すと一つ前のデータに変更されます。

例えば、打者の打席を選択するときは、キーの入力に応じて以下のようにデータが変更されます。

5−3−2　増減式数値エディット操作

数値を変更するときに使用するエディット操作です。変更したいケタにカーソルを合わせ、決定キーを押すと増加、キャンセルキーを押すと減少します。

5−3−3　文字エディット操作

文字を入力するときに使用します。

文字入力ウィンドウが開きますので、入力・決定してください。

〈文字入力ウィンドウ〉

①第1水準漢字の読み仮名を音読みで指定する五十音表です。*

②名前など、編集する文字が表示される編集文字表示欄です。

③名字の文字数を選択する文字数欄です。**

④選択枠に平仮名を表示させるためのボタンです。*

⑤選択枠に片仮名を表示させるためのボタンです。

⑥選択枠に英文字や数字を表示させるためのボタンです。

⑦選択枠に記号を表示させるためのボタンです。*

⑧選択枠に第2水準漢字を表示させるためのボタンです。*

⑨指定された文字候補群が表示される選択枠です。

⑩選択枠の文字を上方向にスクロールさせるためのボタンです。

⑪選択枠の文字を下方向にスクロールさせるためのボタンです。

*半角文字で表示されている外国人選手の名前を変更するときは、五十音表・平仮名・記号・第2水準漢字の各欄は、決定キーを押しても反応しません。

**球団名を変更するときには、文字数の欄は表示されません。
半角文字で表示されている外国人選手の名前をエディットするときは、1〜8文字の範囲で値を変更できます。

編集文字表示欄の変更したい文字の位置にカーソルを合わせ、決定キーを押してください。その文字を変更できます。

第1水準の漢字に変更したいときは、その漢字を音読みにしたときの1文字目をウィンドウ左上の五十音表から探し、その上にカーソルを合わせて決定キーを押してください。選択枠に候補の文字が表示されます。

目的の文字があればそれにカーソルを合わせて決定キーを押してください。編集文字表示欄の指定文字が今選んだ文字に変更されます。

目的の文字が選択枠の中に無いときは、右下の『▲』『▼』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。別の候補文字が表示されます。

第1水準漢字以外の文字を選択したいときは、『かな』『カナ』『英数』『記号』『第二』のいずれかにカーソルを合わせて決定キーを押してください。

文字のエディットを終了するには、文字数欄以外の場所にカーソルを移動してキャンセルキーを押してください。確認のウィンドウが表示されますので、エディットを終了するときは『実行』にカーソルを合わせて決定キーを、継続したいときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

『中断』を選んだときは直前のエディットの内容を放棄します。

第6章　担当球団選択

起動メニュー画面で『新しくペナントレースを始める』を選択し、データの変更が終わると、プレイヤーが担当する球団の選択に進みます。

リーグ別に球団が表示されますので、その中の一球団を選択してください。

ちなみに、画面右側の6球団がセ・リーグ、左側の6球団がパ・リーグのチームです。

〈担当球団選択ウィンドウ〉

①球団旗

その球団の球団旗です。

②球団名

その球団の名称です。

ここにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、球団を選択することができます。

プレイヤーが担当したい球団を選択すると、選択した球団のデータが表示されます。

〈球団データウィンドウ〉

①球団旗・球団名

球団旗とその球団の名称です。

②後援会員数

球団の後援会員の数です（単位は人）。

③球団印象値

球団の印象を%で表わしたものです。

④球団設備値

球団の設備を%で表わしたものです。

⑤選手士気値

球団の選手の士気を%で表わしたものです。

⑥入場料金

球団の本拠地球場の入場料金です。

表示された球団でよろしければ、キャンセルキーを押して確認のウィンドウを出し、『実行』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

別の球団に変更したいときは、『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押すか、またはキャンセルキーを押してください。球団選択に戻ります。

球団のデータについての詳細は、『第13章　球団データ』（P25）を参照してください。

新しくペナントレースを開始すると、シナリオディスクにセーブされている進行中のペナントレースのデータは消えてしまいます。

進行中のペナントレースのデータを消したくないときは、起動メニューで『シナリオディスクを複製する』を選んで、シナリオディスクの複製を作り、新しいシナリオディスクでペナントレースを開始してください（『第12章　シナリオディスクの複製』（P25）参照）。

第7章　経営

7−1　球団経営について

『ダイヤモンドプレイヤーズ』において、経営とは資金を得るための単なる方便ではなく、球団の総合的な姿を表わす欠かすことのできない要素です。

　　観客の姿がほとんど見えない球場で、選手はその実力を発揮できるでしょうか？
　　練習設備が整っていないチームの選手は、力をつけることができるでしょうか？

強いチームに育てれば、当然のことながら観客も多くなることでしょう。観客動員数を増やすための方法としては間違っていません。しかし、強いチームに育てるためには何が必要なのでしょうか？

　　能力の優れた外国人選手を招くことでしょうか？
　　チームの弱点をトレードで埋めることでしょうか？
　　練習施設などに積極的に設備投資し、環境を育てることでしょうか？

いずれにせよ資金力が必要です。

これで、経営の要素がプロ野球というスポーツにおいて大きな割合を占めるということが解っていただけたと思います。

そして、この事実は『ダイヤモンドプレイヤーズ』にも反映されています。

球団の名前をアピールし、宣伝を流すことによって球団の持つ印象を良くし、後援会員を募っていき、最終的に観客動員数を増加させる。

その結果、資金が球団に還元され、選手の士気が高まり、より良い環境を整えることができるのです。

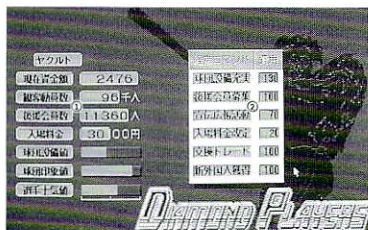
ダイヤモンドプレイヤーズでは、ペナントレースを制するために非常に重要な球団経営という要素を、毎試合の前に経営コマンドを実行するという形で抽象的にシミュレートしています。

7−2　球団経営画面

各試合の前に、球団の経営に関するコマンドを選択・実行します。

下の画面が表示されますので、メニューウィンドウの中から実行するコマンドを選択してください。

球団経営に関するコマンドは、一日一コマンドしか実行できません。

起動メニューで『ペナントレースの続きを始める』を選んだときは、ここからゲームが再開されます。

〈球団経営画面〉

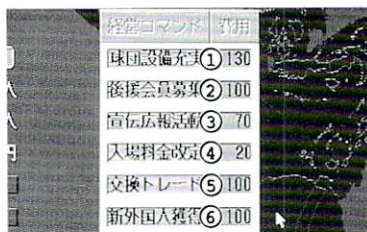
①プレイヤーが担当している球団の名前やデータです。
球団のデータについての詳細は、『第13章　球団データ』（P25）を参照してください。

②球団経営に関するコマンドを選択するためのウィンドウです。

7－3　球団経営コマンド

球団経営のコマンドウィンドウで選択できるコマンドは、以下の6種類です（『経営コマンド一覧表』（P29）参照）。

各コマンドの右には、そのコマンドを実行したときに消費する資金の量が表示されています。

何もコマンドを実行しないで球団経営を終了させたいときは、キャンセルキーを押して確認ウィンドウを表示させ、『終了』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

〈経営コマンドウィンドウ〉

①球団設備充実

球場の整備や練習場の改修など、設備投資を行ないます。

球団設備値が上昇します。

②後援会員募集

後援会員を募集し、資金と観客動員数の増加を図ります。

後援会員数と共に、入会金によって資金総額も増加します。

③宣伝広報活動

球団のイメージアップを目的として、宣伝広報活動を行ないます。

球団印象値が上昇します。

④入場料金改定

自球団の本拠地球場の入場料金を改定します。

本拠地で試合をした後に入ってくる収入の多さに影響します。また、球団印象値にも影響を与えます。

入場料金入力用のウィンドウが開きますので、増減式数値エディット（『5－3－2　増減式数値エディット操作』（P8）参照）を用いて100円単位で入力してください。

⑤交換トレード

他球団に1対1の選手交換トレードを申し込みます。

このコマンドをうまく使えば、好きな選手を集めることも可能です。ただし、相手にとって有益な条件を提示できなかったときは相手球団に拒否されることもあります。

交換する選手の指定は以下の手順で行ないます。

　トレードを申し込む相手チームを選択する。
→獲得したい選手を選択する。
→自球団のトレードに出したい選手を指定する。

選手の指定が終わると、確認のメッセージが表示されます。トレード申し込みを実行するときは『決定』に、やめるときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押して下さい。

相手球団が合意すれば、トレードが成立します。

資金はトレードのための交渉・工作に使われます。ですから、相手球団に拒否されたときでも、資金は消費されます。

※プロ野球規定により、トレードは6月30日までしか行なえません。
また、同リーグの球団とのペナントレース中のトレードや、外国人選手のトレードは一般的でないので、『ダイヤモンドプレイヤーズ』でもできなくなっています。

⑥新外国人獲得

新たに獲得可能な外国人選手を調査します。外国人選手が要求する契約金を支払えば、自球団に入団させることができます。

新外国人獲得を選択すると、野手・投手各一名の獲得可能な新外国人選手の調査結果が報告されます。

投手と野手のどちらのデータを見るのかの選択ウィンドウが表示されますので、投手のデータを見たいときは『投手』に、野手のデータを見たいときは『野手』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。また、新外人獲得を中止したいときは、『獲得中止』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

『投手』または『野手』を選択すると、外国人選手のデータが表示されます。表示された外国人選手を獲得したければ『決定』に、投手・野手の選択に戻りたいときは『中止』にカーソルを合わせて決定キーを押して下さい。

『決定』を押すと、その新外国人選手が要求する契約金の額が表示されます。その契約金を支払うならば『決定』に、データの表示に戻りたければ『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

契約金を支払うと、契約が結ばれ、その新外国人選手が自球団に入団します。

このコマンドを実行したときは、一軍登録選手数の制限から、現在登録されている選手の内誰か一人を登録抹消しなくてはなりません（**登録抹消した選手を再登録することはできませんので注意してください**）。また、プロ野球規定で、球団の外国人選手は3人までに制限されていますので、既に3人の外国人選手を抱えている球団は、登録抹消する選手を外国人選手の中から選ばなくてはなりません。

※プロ野球規定により、新外国人選手獲得は6月30日までしか行なえません。

第8章　ベンチ入り選手登録

経営画面が終了したら、次の試合を始めるための準備に入ります。

まずベンチ入り選手登録画面が表示されます。画面には左側から野手、続いて投手が表示されています。次の試合でベンチ入りさせる選手を選択・決定してください。次の試合には、ここで選択した選手しか出場できません。

ベンチ入り選手は最大28人まで選べます。この28人はどう割り振っても構いませんが、全ての守備位置を守れるようにしてください。

また、投手陣が弱いようなら投手を多めに、信頼できる投手がいる場合には打者を多めに登録すると良いでしょう。

画面が表示された時点で、選手データの『ベンチ入り』に★印が付いている選手は選択状態に、★印がついていない選手は非選択状態になっています。

〈ベンチ入り選手登録画面〉

各選手のデータは★で表わされるベンチ入り属性と、選手の名前から構成されています。

★が表示されている選手がベンチ入り登録されている選手です。

属性にカーソルを合わせて決定キーを押すと★が消えます。もう一度決定キーを押すと、再び★が表示されます。

また、選手名にカーソルを合わせて決定キーを押すと、その選手の個人情報がウィンドウで表示されます。個人情報ウィンドウは、何かのキーを押すことによって閉じることができます。

ベンチ入り選手登録を終了させたいときは、選手の個人情報ウィンドウが開いていない状態でキャンセルキーを押してください。確認のウィンドウが表示されますので、よろしければ『実行』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

登録選手が28人を越えていたり、誰も守ることが出来ない守備位置が存在していたり、外国人選手が3人登録されていたりすると、メッセージが表示され終了できません。問題点を解決してから選手登録を終了させてください。

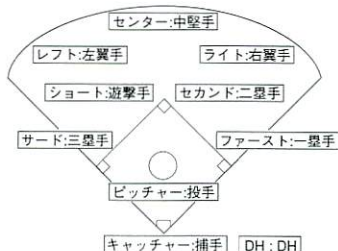
第9章　スターティングメンバー登録

ベンチ入り選手登録の次に、その試合のスターティングメンバー（先発選手）を選択・決定します。

セ・リーグは、ピッチャー・キャッチャー・ファースト・セカンド・サード・ショート・レフト・センター・ライトの9人で試合をしますが、パ・リーグの場合は、攻撃のときにDHが投手の代わりに打撃を行なうので、10人選択します。

スターティングメンバーでは、全ての守備位置を各一人が守るようにしなければなりません。選手が守れる守備位置は個人情報の守備位置の欄に表示されます。守備位置の場所と名称の対応は、右下の図及び巻末の守備位置表を参考にしてください。

選手のデータについての詳細は、『第14章　選手データ』（P26）を参照してください。

〈スターティングメンバー登録画面〉

登録表は、あらかじめ適当と思われる選手で埋まっています。変更したい選手だけを下記の手順で変更してください。

スターティングメンバー登録表の打順の欄にカーソルを合わせて決定キーを押すと、その打順につくことができる（未登録の）選手の個別ウィンドウが重なって開きます。個別ウィンドウは、上部の見出しにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、順番を換えることができます。

選びたい選手の個別ウィンドウが一番上に表示されている状態でキャンセルキーを押すと、その選手が守ることのできる守備位置がウィンドウ表示されます。

守らせたい守備位置にカーソルを合わせて決定キーを押すと、その選手が選んだ打順に選んだ守備位置で登録されます。キャンセルキーが押された場合には登録を中止します。

登録を終了するには、個別ウィンドウが出ていない状態でキャンセルキーを押します。確認のウィンドウが表示されますので、登録を終了するのであればカーソルを『実行』に合わせて決定キーを、登録を続けるのであればカーソルを『中断』に合わせて決定キーを押してください。

全ての守備位置が埋まっていないときは終了できません。全ての守備位置が埋まるように登録し直してください。

第10章　試合

本来、野球の醍醐味とは、どこにあるのでしょうか？　　例えば………

9回裏2アウト満塁で代打登場！

投手の第一球は強気のストレートか？

カーブから入るのか？

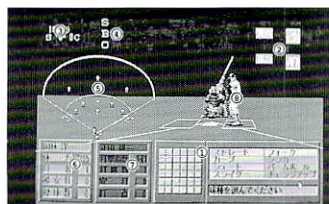
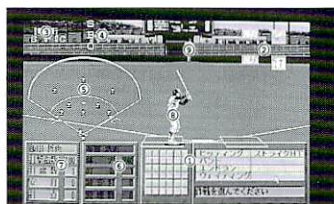
そして投球コースは？？

それを待ち構える打者は、何を思う？

このような場面での一球一球における、投手と打者の駆け引きにこそ、野球の真髄があるのではないでしょうか。

『ダイヤモンドプレイヤーズ』の試合画面は、この投手と打者の駆け引きを中心に組み立てられています。

10－1　試合画面

試合中は、自軍が攻撃のときと守備のときとで、異なる2種類の画面が表示されます。
下の左の写真が守備のときの視点です。投手の視点から見た画面になります。
下の右の写真が攻撃のときの視点です。バックネットから見た画面になります。

〈試合画面（守備のとき）〉

〈試合画面（攻撃のとき）〉

①試合中メインウィンドウ

打者と投手の駆け引きをシミュレートするウィンドウです。

②風向き・風力

現在の風向きと風力です。
風の状況は、打球の行方に影響します。

③スコア

現在のイニングと両チームの得点状況です。

④ボール・アウトカウント

現在のボールカウントとアウトカウントです。

⑤グラウンド

現在のグラウンドの状況を、上空から見たところです。
守備体形・ランナー・打球の行方なども、この画面で確認できます。

⑥打者データ

現在打席にいる選手のデータの内、主要なものが表示されています。

⑦投手データ

現在投球している投手のデータの内、主要なものが表示されています。

⑧打者グラフィック

現在打席に入っている打者が表示されます。

⑨投手グラフィック

現在投球している投手が表示されます。

１０－２　打者側の指示

右下に表示されるガイドに従って、

①盗塁（走者がいるとき）
②作戦
③球種
④球速
⑤投球コース

の順に投球を予測・作戦を決定してください。

投球コースは、メインウィンドウ左側の分割画面で選択し、その他のものはメニュー形式の選択肢から選んで決定してください。

①打者・盗塁指示

プレイヤーが攻撃側でランナーがいるときは、プレーを再開する前に、ランナーに対し次の一球で盗塁をする・しないの指示を出すことができます。

指示をするときは、『盗塁指示』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。盗塁指示ウィンドウが開きます。各塁の指示の欄にカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、盗塁→停止→判断→盗塁と指示が変わります。

盗塁の指示をしないときは、『キャンセル』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

何も指示をしなかったときは、『停止』が指示されたものと見なされます。

各指示の意味は以下のとおりです。

盗塁…次の一球で盗塁をさせます。足の遅いランナーでもうまいタイミングを計って指示を出せば盗塁に成功します。一方、この指示が出ていると、牽制でアウトになる確率が上がります。

判断…選手の判断に任せます。足の遅いランナーは、めったに盗塁を試みません。

停止…盗塁を禁止します。牽制で刺されることもまずありません。

②打者・作戦選択

プレイヤーが攻撃側であるとき、以下の5種類の作戦から選択します。

ストライクヒッティング…

コースに関係なく、ストライクのみを打とうとします。

ヒッティング…

指定したコースに思い切りバットを振ります。

最も飛距離が期待できる作戦で、本塁打などの長打を放つ確率が高くなります。

また、犠牲フライを狙うときも、この作戦を選びます。

バント…

短いゴロを転がして、自分がアウトになっても走者を次の塁に進めようとします。

功打力が低いと、フライやファールになってしまう確率が高くなります。

また、走者がいないときや足の速い打者がこの作戦を選んだときはセーフティーバント（打者自身もセーフになろうとするバント）を試みますので、内野安打になることもあります。

エンドラン…

右方向へゴロのバッティングを試みます。走者がいれば投球と同時に次の塁に向かってスタートします。

飛距離はあまり期待できませんが、バットに当てる確率は高くなり、打者はアウトになっても走者は進塁できる確率が高くなります。また、ヒットのときに走者がより先の塁に進める可能性が高くなります。

一方、打者が空振りをすると盗塁を試みたのと同じような状況になり、しかもスタートをきるのが通常の盗塁より遅いため、盗塁失敗でアウトになる可能性がかなりあります。

走者がいないときは、単に右方向にゴロのバッティングを試みます。

ウェイティング…

次の一球を必ず見送ります。

この作戦を選んだときは、コース・球速などの指定はありません。

③打者・狙い球選択

以下の8種類の球種の中から球種を予想します。

①ストレート	②カーブ	③シュート	④スライダー
⑤フォーク	⑥シンカー	⑦パームボール	⑧チェンジアップ

投手のパラメータによって投げられる球種は限られています。現在の投手が投げらる球種は、水色で表示されています。

球種についての詳しい説明は、『球種一覧表』（P28）を参照してください。

④打者・球速予測

打者は以下の3通りの球速から1つを予想し、選択します。

速球…同じ球種・コースでも、力の入った一球です。通常より多くの体力を消費しますが、球の威力も大きくなります。
チャンスをむかえているときなど、速めの球が来そうな場面で指定するとよいでしょう。
遅めの球がきた場合、タイミングが取れずに空振りしやすくなります。

通常…ごく普通の力で投げる球です。体力消費も球の威力も通常です。
この球速を指定すると、どんな球速の球が来てもそれほどタイミングがくるわないという利点があります。

緩球…わざと力を抜いて投げた球です。体力の消費量は最少ですが威力も小さい球です。
打者としては、速めの球がきたときに手が出ず見逃しになるケースが多くなりますが、予想が的中すると大きな当りになる確率が高いので、うまく狙ってみたいところです。

⑤打者・投球コース予測

投球コースの指定・予測は、ストライクゾーンを36分割した画面上で行ないます。

投球コースを指定するには、分割画面上の指定したいコースにカーソルを移動して決定キーを押してください。

１０－３　投手側の指示

右下に表示されるガイドに従って、

①牽制（走者がいるとき）
②球種
③球速
④投球コース

の順で投球する球を決定してください。

投球コースは、メインウィンドウ左側の分割画面で選択し、その他のものはメニュー形式の選択肢から選んで決定してください。

①投手・牽制指示

塁上に走者がいるときにのみ表示されます。

牽制をしたい塁の表示にカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、牽制が実行されます。

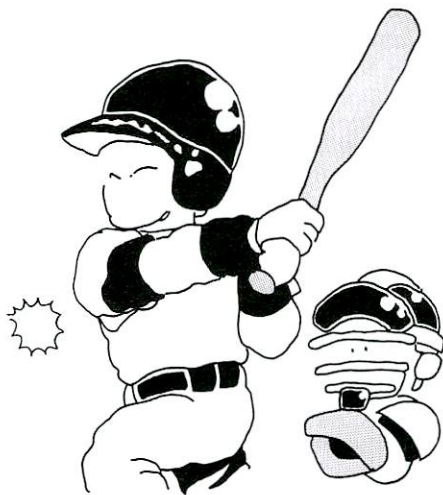
牽制を終了して次に進む場合は、『キャンセル』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

②投手・球種選択

以下の8種類の球種の中から球種を指定します。

①ストレート	②カーブ	③シュート	④スライダー
⑤フォーク	⑥シンカー	⑦パームボール	⑧チェンジアップ

投手のパラメータによって投げられる球種は限られています。現在の投手が投げられる球種は、水色で表示されています。

球種についての詳しい説明は、『球種一覧表』（P28）を参照してください。

③投手・球速決定

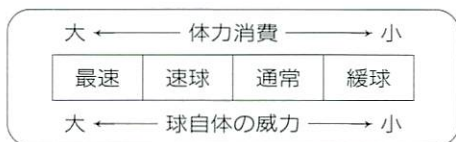
球速は、以下の4種類の中から選択します。

最速…同じ球種・コースでも、投手が全力をつくして投げる一球です。最も多くの体力を消費しますが、球の威力も最大です。
最速のストレートを指定すれば､現時点で投球可能な最高速の球となります。
ここぞという一球に指定すると良いでしょう。

速球…同じ球種・コースでも、力の入った一球です。通常より多くの体力を消費しますが、球の威力も大きくなります。
投手としては、どうしてもストライクが欲しいときなどに使用すると良いでしょう。

通常…ごく普通の力で投げる球です。体力消費も球の威力も通常です。
投手としては、ごく普通に球を投げるときに指定すると良いでしょう。

緩球…わざと力を抜いて投げた球です。体力の消費量は最少ですが威力も小さい球です。
投手としては、速い球を予想されていそうなときに裏をかいて投げると非常に有効です。また、チェンジアップなど、バッターのタイミングをはずす球種のときは、むしろその効果が大きくなることもあります。ただし、威力が小さいため、打者の予想が的中すると痛い目にあいます。

球速と投手の体力減少・球自体の威力との関係は下図のようになります。

体力が落ちてくると、それに伴って実際に投球される球のスピードも落ちてきます。

最速のチェンジアップなど矛盾した指定もできるようになっていますが、通常のストレートを指定したのと同じような結果になり、体力の消費量が大きいだけで意味がありませんので指定しないほうが良いでしょう。

④投手・投球コース選択

投球コースの指定・予想は、ストライクゾーンを36分割した画面上で行ないます。

投球コースを指定するには、分割画面上の指定したいコースにカーソルを移動して決定キーを押してください。

意図的にボール球を投げるときは、分割画面のすぐ外のエリアにカーソルを移動して決定キーを押してください。

10－4　プレーの実行

打者・投手に対する指示が終わると投球が開始され、それに続く一連のプレーが終了した時点で、再び打者又は投手への指示が始まります。

また、3アウトになった場合はチェンジになり、攻守が交替します。

試合は、以下のいずれかの場合に終了します。

①９回以降、表の攻守が終わった時点で後攻のチームがリードしているとき。
②９回以降、裏の攻守の途中で後攻のチームがリードしたとき。
③９回以降、裏の攻守が終わった時点で先攻のチームがリードしているとき。
④セリーグならば15回、パリーグならば12回を終了したとき。

10−5　試合中サブウィンドウ

『試合中サブウィンドウ』は、選手交代や守備位置の指示などを行なうためのウィンドウです。

試合中、メインウィンドウの最初の選択をするとき、すなわち下記のタイミングでキャンセルキーを押すとサブ画面に移行し、選手の交代などを行なうことができます。

・自分が守備側で、球種（走者がいるときは牽制）を選択するウィンドウが開いているとき

・自分が攻撃側で、作戦（走者がいる場合は盗塁）を選択するウィンドウが開いているとき

『試合中サブウィンドウ』は以下の項目で構成されています。

〈試合中サブウィンドウ〉

①オーダー表

敵と味方の現在の打順・守備位置が表示されます。

②スコアボード

この試合の得点・安打数・失策数が表示されます。

③アイコン群（攻撃側）

代打

今、打席に立っている打者に対して代打を送ります。

このアイコンを選ぶと、まだ試合に出場していない打者の個別ウィンドウが重なって表示されます。

個別ウィンドウは、上部の見出しにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、最も上に表示されている選手を換えることができます。

代打に出したい野手の個別ウィンドウが最も上に表示されている状態でキャンセルキーを押すと、確認ウィンドウが表示されます。代打に起用するならばカーソルを『実行』に合わせて決定キーを押してください。代打を中止する時や、別の選手を選びたい時は『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

実行した場合、代打が告げられ、打席の選手に代わって今選んだ選手が打席に立ちます。

代走

塁上にいる走者に対して代走を送ります。

代走を送りたい塁にカーソルを合わせて、決定キーを押してください。まだ試合に出場していない選手の個別ウィンドウが重なって表示されます。

個別ウィンドウは、上部の見出しにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、最も上に表示されている選手を換えることができます。

代走に出したい選手の個別ウィンドウが最も上に表示されている状態でキャンセルキーを押すと、確認ウインドウが表示されます。

代走に起用するならばカーソルを『実行』に合わせて決定キーを押してください。代走を中止するときや、別の選手を選びたいときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

実行した場合、代走が告げられ、塁上の走者に代わって選択した選手が塁上に立ちます。

プレイヤーのその回の攻撃が終了して守備側になったとき、代打・代走などによって守備位置が正しく守られていない状態では、試合の継続ができません。守備変更または野手交代のコマンドを使って正しい守備位置につかせてください。また、選手を交代した結果、いずれかの守備位置を守れる選手がいなくなってしまうような代打・代走は実行できません。

④アイコン群（守備側）

投手
交代

投手を交代します。このアイコンを選ぶと、その時点で登板可能な投手の個別ウィンドウが重なって表示されます。

個別ウィンドウは、上部の見出しにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、最も上に表示されているウィンドウを換えることができます。

登板させたい投手の個別ウィンドウが最も上に表示されている状態でキャンセルキーを押すと、確認ウィンドウが表示されます。投手の交代を行なうのならばカーソルを『実行』に合わせて決定キーを押してください。今までの投手の代わりに今選んだ投手が登板します。

投手の交代を中止するときや、他の投手を選びたいときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

守備
変更

守備位置を変更します。このアイコンを選ぶと、守備位置変更を促すメッセージが表示されます。

メッセージに従って守備位置を変更したい選手2人の打順の欄にカーソルを合わせ、順に決定キーを押して下さい。

どちらかが相手の守備位置を守ることが出来ない場合、守備位置の変更は出来ません。

守備
指示

守備体形を指示します。このアイコンを選ぶと、守備体形指示ウィンドウが開きます。以下の3種類の体形からその場に合った守備体形を選んでください。

キャンセルキーを押すと、守備指示を中断します。

通常守備…通常の守備体形です。

前進守備…バントなどに備えて内野手・外野手共に浅めに守ります。

長打警戒…長打を警戒して内野手はライン際に、外野手は深めに守ります。

野手
交代

野手を交代します。このアイコンを選ぶと、まだ試合に出場していない野手の個別ウィンドウが重なって表示されます。

個別ウィンドウは、上部の見出しにカーソルを合わせて決定キーを押すことにより、最も上に表示されている野手を換えることができます。

出場させたい野手の個別ウィンドウが最も上に表示されている状態でキャンセルキーを押すと、確認ウィンドウが表示されます。野手の交代を行なうのならばカーソルを『実行』に合わせて決定キーを押してください。野手の交代を中止するときや、他の野手を選びたいときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

野手交代を実行したときは、オーダー表の中から交代させたい野手を選び、その選手の打順の欄にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

続いて、選んだ野手が守れる守備位置の一覧が表示されますので、その中から守らせる守備位置を選択してください。

最後にもう一度だけ確認が出ます。交代を実行する場合は『実行』にカーソルを合わせて決定キーを、交代を中止する場合には『中断』に合わせて決定キーをそれぞれ押してください。

第11章　結果表示

試合が終了すると、結果表示画面に進みます。

11－1　試合結果の表示

まず、その日に行なわれた試合の結果が表示されます。
試合結果画面は以下の項目で構成されています。

〈試合結果画面〉

①観客数
この試合の観客数を表示します。

②スコアボード
得点・安打数・失策数などをスコアボード形式で表示します。

11－2　ゲームデータの保存

ゲームのデータは、**その日の全試合結果が表示された時点で自動的に保存・更新されます。**

11－3　リーグ成績の表示

次に、リーグごとの勝敗成績表を見ることができます。
セリーグかパリーグかを選択すると、画面に勝敗成績表が表示されます。
勝敗成績表は以下の項目で構成されています。

順位	球団名	試合数	勝利数	敗戦数	引分数	勝率	ゲーム差
1	①ヤクルト	②3	③3	④0	⑤0	⑥1	⑦0
1	巨人	3	3	0	0	1	0
3	中日	3	2	1	0	666	10
4	大洋	3	1	2	0	333	10
5	広島	3	0	3	0	0	10
5	阪神	3	0	3	0	0	0

〈リーグ成績表示画面〉

①順位　各チームの順位です。
②試合数　戦った試合の数です。
③勝利数　勝った試合の数です。
④敗戦数　負けた試合の数です。
⑤引き分け数　引き分けた試合の数です。
⑥勝率
勝利数を勝利数＋敗戦数で割った値です。
⑦ゲーム差
一つ上位のチームとのゲーム差です。

別のリーグの勝敗成績表が見たい場合はキャンセルキーを押してください。リーグ選択に戻ります。
リーグ成績表示を終了したいときは、リーグ選択の画面でキャンセルキーを押してください。確認のウィンドウが表示されますので、よろしかったら『終了』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。ゲームを継続するか終了させるかの選択画面に進みます。

11－4　プリントアウト機能

『ダイヤモンドプレイヤーズ』には結果のプリントアウト機能がついています。

結果表示画面で右下に［印刷］の表示があるときに、プリントアウトできます。

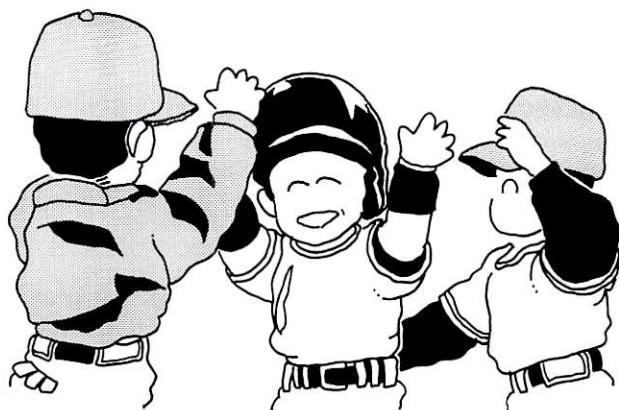
［印刷］にカーソルを合わせて決定キーを押すと、確認のウィンドウが表示されます。プリントアウトするときは『実行』にカーソルを合わせて決定キーを、中止するときは『中断』にカーソルを合わせて決定キーを押してください。

プリンターの接続および設定については、プリンター付属のマニュアルを参照してください。

11－5　ゲームの継続・終了

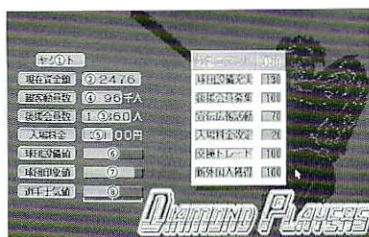
リーグ成績表示を終了すると、ゲームを継続する（続けて次の試合を行なう）か一旦終了させるかの選択ウィンドウが表示されます。

続けて次の試合に進むならば『実行』を、一旦終了させるのならば『終了』を選択してください。

ゲームを終了させるときは、ゲームが完全に終了したことを知らせるメッセージが表示されていることを確認した上で、ディスクを抜いて電源を切ってください。

第12章　シナリオディスクの複製

進行中のペナントレースのデータを残したまま別のペナントレースをスタートさせたいときなどのために、ダイヤモンドプレイヤーズのシナリオディスクは複製（コピー）が作成できるようになっています。

シナリオディスクの複製を作成したいときは、シナリオディスクと同じ規格の新しいフロッピーディスクを一枚用意して、起動メニューで『シナリオディスクを複製する』を選択し、以降は画面の指示にしたがってください。

第13章　球団データ

〈球団データウィンドウ〉

球団のデータは、全部で8種類のパラメータで構成されています。これらのパラメータは、試合や経営の様々な結果に反映されます。

これらのパラメータを理解することは的確な経営を行なう為に必要不可欠なものですので、それぞれのパラメータが持つ意味についての説明を熟読した上でゲームをお楽しみください。

①球団名
球団の名前です。

②資金総額
球団の持っている資金の量を示します。上限は5万です。
経営コマンドを実行すると消費されます。
本拠地球場で試合が行われると増加します。

③後援会員数
現在の後援会員の人数です。上限は5万人です。
観客動員数に影響します。

④観客動員数
現在までの観客数の総計です。初期値は0人です。

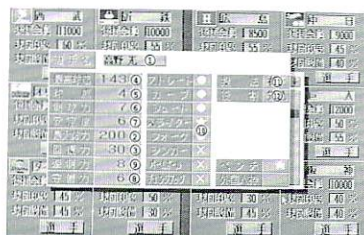
⑤球場入場料金
本拠地球場の現在の入場料金の値段です。
毎試合の観客数と収入，球団印象値に影響します。

⑥球団設備値
球場や練習設備などの充実度を％で表わしたものです。
選手の回復の早さや士気に影響します。

⑦球団印象値
球団に対する好感度を％で表わしたものです。
毎試合の観客数に影響します。

⑧選手士気値
選手の士気（やる気）を％で表わしたものです。
試合の結果に影響します。

第14章　選手データ

14ー１　投手データ

〈投手用データ変更ウィンドウ〉

投手のデータは全部で12種類のパラメータで構成されています。これらのパラメータは内部で複雑に絡み合っており、試合中の様々な結果に反映されます。

これらのパラメータを理解することは的確な采配を振るう為に必要不可欠なものですので、それぞれのパラメータが持つ意味についての説明を熟読した上でゲームをお楽しみください。

投手パラメータの意味は、以下の通りです。

①選手名

その投手の名前です。

名字1～4文字、名前1～4文字の最大6文字で構成されています。

外国人選手の中には、半角1～8文字で構成されている選手もいます。

②体力

その投手の体力です。最大値は255です。

先発できる投手の目安は体力200前後です。中継ぎ投手でも長いイニングを投げられる投手は200以上の値がついている場合があります。

③回復力

その投手個人の体力に対する回復力です。最大値は40です。

この値が大きいほど体力の回復が早いということになります。

④球速

その投手が投げることのできる球速を表わしたものです。

上限値は160km/hですが、速い投手で150km/h前後、普通の投手では140km/h前後です。変化球主体の投手の中には130km/h位の球しか投げられない投手もいます。

⑤球威

その投手の投げる球の威力を9段階で評価したものです。

球威があるほど、長打を浴びにくくなります。

⑥制球力

その投手のコントロールの良さを 9 段階で評価したものです。

制球力があると四球を出しにくくなり、失投の確率も低くなります。

⑦安定度

その投手の安定感を 9 段階で評価したものです。

安定度が低いと好不調の波が激しくなります。

⑧守備力

その投手の守備のうまさを9段階で評価したものです。

⑨牽制力

その投手の牽制のうまさを9段階で評価したものです。

牽制力が高いと牽制の際に走者を刺殺する確率が増します。

⑩球種・決め球

その投手が投球可能な球種及び決め球（得意とする球種）です。

球種についての詳細は、『球種一覧表』（P28）をご覧ください。

⑪投法

その選手の利き腕及び投法です。

⑫役割

投手の役割分担です。

投手の役割は先発投手・中継ぎ投手・抑え投手の3種類に分類されます。

14－2　打者データ

〈野手用データ変更ウィンドウ〉

打者のデータは全部で12種類のパラメータで構成されています。これらのパラメータは内部で複雑に絡み合っており、試合中の様々な結果に反映されます。

これらのパラメータを理解することは的確な采配を振るう為に必要不可欠なものですので、それぞれのパラメータが持つ意味についての説明を熟読した上でゲームをお楽しみください。

打者パラメータの意味は、以下の通りです。

①選手名

その選手の名前です。
名字1～4文字、名前1～4文字の最大6文字で構成されています。
外国人選手の中には、半角1～8文字で構成されている選手もいます。

②打撃指数

その選手の現在の調子を1～255までの数字で表わしたものです。
ヒットが続けば打撃指数も上がり、逆に凡退すると下がります。

③打席

その選手が立つバッターボックスを示します。
右打ち・左打ち・両打ちの3種類があります。
両打ちの選手の場合、相手が右投手ならば左打席に、左投手ならば右打席に自動的に入ります。

④対右投手打力

その選手の右投手に対する得手不得手を9段階で評価したものです。
一般に右打者より左打者の値の方が高い評価になっています。

⑤対左投手打力

その選手の左投手に対する得手不得手を9段階で評価したものです。
一般に左打者より右打者の値の方が高い評価になっています。

⑥長打力

その選手の打球を遠くに飛ばす能力を9段階で評価したものです。
この値が高ければ高いほど本塁打を放つ確率も高くなります。

⑦功打力

その選手の器用さを9段階で評価したものです。
この値が高いほどバントなどの小細工が成功する確率が上がり、本来ならば空振りになるような球でもバットに当てられる確率が上がります。

⑧走力

その選手の足の速さを9段階で評価したものです。
この値が高いと、盗塁成功率や内野安打を打つ確率が上がります。

⑨選球眼

その選手のストライクとボールを見分ける力を9段階で評価したものです。
この値が高いと四球を選ぶ確率が上がり、一方、三振は少なくなります。

⑩守備力

その選手の守備のうまさを9段階で評価したものです。

⑪守備位置

その選手が守ることのできる場所を表わしたものです。
一人の選手につき最高3ヶ所まで守ることができます。

⑫利き腕

その選手の利き腕です。
大体は右利きか左利きですが、稀に両利きの選手もいます。

球種一覧表

ストレート	伸びのある直球です。速球派の投手が投げた場合には絶大な威力を発揮します。 全ての投球の基本になる球です。
カーブ	利き腕方向とは逆に落ちながら曲がる変化球です。 ボールに回転が強くかかるため、球速は遅くなります。 反面、ストレート待ちの打者のタイミングを外す球として使うと効果的です。
シュート	利き腕方向に曲がっていく変化球です。 右投手対右打者、左投手対左打者のときに内角に食い込む球になるため、攻めの球として使われます。
スライダー	利き腕方向とは逆に鋭く曲がる変化球です。 切れがいい球なので、決め球になっている場合などは追い込んでから使うと効果的です。
フォーク	球に回転が少なく、垂直方向に落ちる変化球です。 球筋自体はストレートと大差無く、見分けにくいのですが、打者の手元でストンと落ちるのが特徴です。
シンカー	横手投げ・下手投げ投手が好んで投げる球種です。 球筋自体はシュートに似ていますが、フォーク同様に手元でストンと落ちるのが特徴です。 フォークを投げない投手が決め球として使うケースが多い球です。
パームボール	ストレートに似ていますが、打者の手元に来てから球速が落ちて少し沈み気味になるため、タイミングを取りづらい球種です。
チェンジアップ	投球フォームはストレートと同じなのですが、その球速は非常に遅く、タイミングを合わせづらい球種です。 ただし、あらかじめ球種を読まれた場合のリスクは他の球種の比ではありません。

投球・予想球種関連表

予想＼投球	ストレート	カーブ	シュート	スライダー	フォークボール	シンカー	パームボール	チェンジアップ
ストレート	◎	×	△	×	×	×	×	×
カーブ	×	◎	×	○	×	×	△	△
シュート	△	×	◎	×	×	×	×	×
スライダー	×	○	×	◎	×	×	×	△
フォークボール	×	×	×	×	◎	○	△	×
シンカー	×	×	×	×	○	◎	△	×
パームボール	×	△	×	×	△	△	◎	○
チェンジアップ	×	△	×	△	×	×	○	◎

◎：ピッタリのタイミング。
○：予想は合っていないが、それほどタイミングは外れていない。
△：タイミングは合っていないが、何とかバットに当てられないこともない。
×：タイミングがまるで合っていない。非常に打ちづらい。

守備位置表

1	ピッチャー	投手
2	キャッチャー	捕手
3	ファースト	一塁手
4	セカンド	二塁手
5	サード	三塁手
6	ショート	遊撃手
7	レフト	左翼手
8	センター	中堅手
9	ライト	右翼手

経営コマンド一覧表

コマンド	結　果
球団設備充実	球団設備値上昇
後援会員募集	後援会員数増加 球団資金増加
宣伝広報活動	球団印象値上昇 観客数増加
入場料金改定	収入増減 球団印象値上下
交換トレード	選手交換
新外国人獲得	新外国人選手獲得

ご注意

●このプログラムおよびマニュアルの内容を無断で複製もしくは転載することは法律で禁止されています。

●このプログラムは、個人として使用する他に、著作権上、当社に無断で使用することはできません。
特にレンタル業者での使用は固くお断りします。

●製品は万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足等、ほかご不満な点がございましたら、下記ユーザーサポートまでご連絡ください。

●本製品およびマニュアルは予告無しに仕様を変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL.03-5394-5565 月〜金　午前10時〜午後5時まで